

ANIMASI BERSERI MENGENALKAN MASAKAN OLAHAN IKAN PRAKTIS KONSUMSI ANAK USIA 3 - 6 TAHUN

Riana Cyndar Bumi Toar

Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: riana.toar@gmail.com

Kata Kunci : jurnal, naskah, panduan, penulisan, template

Abstrak

Indonesia, negara yang terdiri dari 70% lautan seharusnya memiliki penghasilan tambang ikan yang menjadi industri terbesar di negara sendiri. Kenyataannya, menurut Kementerian Kelautan dan Perikanan Indonesia, perekonomian dari hasil perikanan ini belum dapat membuat nelayan Indonesia sejahtera. Menjadikan ikan sebagai konsumsi utama masyarakat Indonesia merupakan tujuan yang ingin dicapai. Karya Tugas Akhir dirancang untuk menjawab rumusan masalah dengan menciptakan media yang efektif untuk mempengaruhi jumlah konsumsi ikan. Melalui karya Tugas Akhir berupa animasi berjudul "mamamMeo!", menempatkan masakan ikan menjadi inti cerita, yang dikisahkan sebagai menu-menu ajaib, bertujuan untuk menarik target sasaran memiliki pandangan mengonsumsi ikan memiliki manfaat yang besar.

Abstract

Indonesia, which 70 percent of its territory is covered by sea, supposed to be able to make profit from its fish farm industry as it is the biggest industry in Indonesia. In fact, according to the Ministry of Marine Affairs and Fisheries Republic of Indonesia, the results from this industry have not given much influence nor improved the local fishermen's welfare. The aim of this final project is to promote fish to become the primary consumption of Indonesian people. This final project is designed to give a solution to the formulation of the problem that is by creating a media that can effectively increase the number of fish consumption. Through an animated video called "mamamMeo!", the creators put fish dishes as the main story where they will be referred as "miraculous menus". These animated characters are expected to be able to create a view among the targets about how consuming fish can give great benefits.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang dipenuhi 70% oleh lautan sekaligus sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan luas lautnya mencapai 5,8 juta kilometer persegi. Fakta akan wilayah lautannya yang luas sangat menjanjikan Indonesia memiliki hasil sumber daya laut yang sangat berlimpah. Berbagai jenis ikan dapat ditemukan di perairan Indonesia mulai dari jenis ikan air laut hingga jenis ikan air tawarnya yang juga beragam. Menurut Departemen Kelautan dan Perikanan Indonesia, keanekaragaman tangkapan ikan di perairan Indonesia didukung dari 200 mil Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia yang menghasilkan potensi tangkapan ikan Indonesia mencapai 6,4 juta ton per tahun (DKP).

Namun pada kenyataannya, kesejahteraan nelayan Indonesia masih di bawah standar. Hal ini disebabkan salah satunya karena perhatian bangsa Indonesia terhadap sumber daya alam laut belum sebesar perhatian kepada hutan dan daratan. Bapak Menteri Kelautan dan Perikanan Indonesia menyebutkan bahwa selama ini pembangunan Indonesia lebih diarahkan pada potensi daratannya, terutama pada kebutuhan pangan yang mayoritas berasal dari daratan. Hal ini sangat disayangkan mengingat Indonesia sesungguhnya memiliki potensi terbesar pada hasil lautnya.

Jika Indonesia bisa kembali menguasai industri perikanan dengan baik, mengelola hasil sumber daya alam kelautannya menjadi konsumsi utama, tentunya kesejahteraan serta kualitas masyarakat, terutama nelayan, akan meningkat. Dalam suatu negara, masyarakat memiliki peran yang penting bagi kemajuan negara, termasuk dalam industri perikanan seperti di Indonesia ini. Jika masyarakat Indonesia meningkatkan konsumsi ikan pada kehidupannya, maka banyak aspek ekonomi kelautan dan beberapa sektor perikanan akan turut naik. Mengetahui akan pentingnya permasalahan konsumsi ikan, perlu ada media yang memecahkan solusi untuk meningkatkan jumlah konsumsi ikan Indonesia. Tontonan masih menjadi media yang paling sering digunakan masyarakat Indonesia dan termasuk media yang berpengaruh terhadap pola pikir. Menyampaikan ajakan untuk membiasakan mengonsumsi ikan dapat dilakukan melalui tontonan, tinggal menentukan tontonan yang bagaimana yang dapat efektif mempersuasi ajakan tersebut.

2. Proses Studi Kreatif

Dengan mengangkat permasalahan konsumsi ikan yang masih kurang di kalangan masyarakat Indonesia sendiri, terutama bagi mereka yang tinggal dan hidup di wilayah yang jauh dari pantai, melalui pembuatan karya Tugas Akhir ini penulis bertujuan dapat merancang animasi sebagai pemecah solusi dari masalah kurangnya minat konsumsi ikan di Indonesia.

Sedangkan maksud utama dari pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk meningkatkan konsumsi ikan pada masyarakat Indonesia sehingga dapat menjadikan ikan sebagai konsumsi utama, disamping itu juga turut memajukan negara dari segi kesejahteraan dan kecerdasan.

Ibu muda yang memiliki anak usia 3-6 tahun merupakan sasaran utama pesan yang ingin disampaikan. Penentuan sasaran lebih kepada golongan yang menjadi salah satu faktor penyebab jumlah kurangnya gizi di Indonesia, sekaligus mereka yang berperan besar menentukan jumlah konsumsi sehari-hari dalam masyarakat. Dalam hal ini, berdasarkan hasil observasi penulis, para ibu rumah tangga merupakan penentu paling dominan untuk menentukan konsumsi dalam keluarga Indonesia.

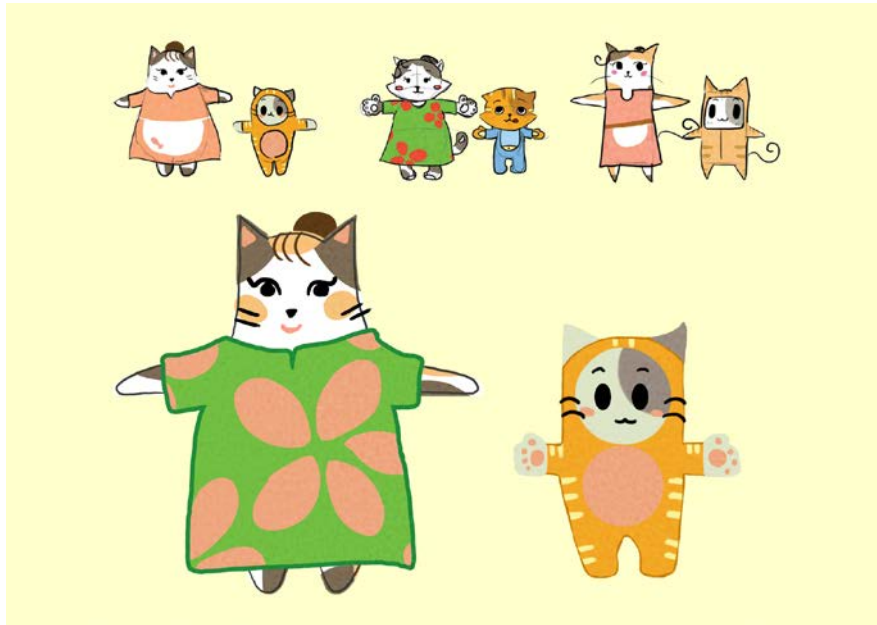
Dari semua data yang diperoleh berdasarkan berbagai sumber, mulai dari observasi, hingga pembagian kuisioner dapat diketahui bahwa penentu dari jumlah konsumsi pada masyarakat tidak lain adalah para ibu rumah tangga. Hal ini karena dari kebiasaan keseharian penduduk Indonesia yang memberikan tugas kepada para ibu untuk menentukan menu yang akan dikonsumsi keluarga. Penentuan menu ikan sebagai menu utama dalam keseharian perlu ditanamkan pada pemikiran para ibu yang memegang peranan penting. Pemikiran yang perlu ditanamkan adalah bagaimana menjadikan konsumsi ikan sebagai kebiasaan setiap hari dan berniat untuk membiasakannya kepada anak-anaknya sampai seterusnya.

Menjadikan ibu rumah tangga sebagai target sasaran, memiliki efektivitas baik sebagai pengubah pandangan masyarakat mengenai konsumsi ikan. Mengetahui pula bahwa dengan mengonsumsi ikan dapat berkaitan dengan perbaikan gizi anak Indonesia.

Dalam keseharian sasaran, media yang masih sering digunakan adalah TV disusul oleh *Tab/gadget*. Media-media ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan terutama yang bersifat tontonan. Untuk jenis tontonan keluarga yang dilakukan bersama, Animasi masih menjadi favorit karena sifatnya yang ramah untuk ditonton segala umur. Animasi merupakan media yang sangat dekat dengan anak-anak, film animasi menyajikan pesan audiovisual dan gerak yang juga membantu anak dalam proses belajar dan tumbuh kembang. Untuk para orang tua menerima pesan yang disampaikan dalam animasi dengan baik, dan karena visualnya yang ramah serta menyenangkan, menganggap animasi sebagai tontonan baik untuk anak.

Sedangkan jenis tontonan yang disukai orang tua sendiri, terutama para ibu rumah tangga, dari hasil kuisioner dan wawancara, sangat beragam. Namun dapat diambil benang merah, bahwa sasaran ibu rumah tangga akan lebih menyukai tontonan yang menyajikan cerita beragam dari acara berseri. Seperti mulai dari drama TV hingga *infotainment*, nilai jual tontonan seperti itu adalah penyampaian cerita yang memiliki konflik tak biasa dan cenderung membawa emosi. Dalam menonton, target sasaran memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan bergejolak dalam emosinya dipengaruhi karena cerita yang disajikan acara, ini merupakan poin penting untuk menarik minat ibu melalui tontonan.

Animasi untuk Tugas Akhir ini akan menceritakan mengenai cara pengolahan ikan mulai dari membeli hingga disajikan, beserta dengan keajaiban-keajaiban dari mengonsumsi ikan. Selain membantu memperkenalkan cara mengolah masakan ikan yang mudah, juga menjadi inspirasi dan hiburan bagi para ibu beserta keluarga.



Gambar 1. Ilustrasi Proses Penentuan Visual Karakter Animasi

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Animasi "mamamMeo!" dirancang berdasarkan analisis pada data untuk menyesuaikan tontonan yang cocok bagi anak usia 3-6 tahun dan tetap efektif menyampaikan pesan kepada para Ibu Rumah Tangga muda. Pemilihan keputusan karakter dan alur cerita disusun dengan menghindari kesan menggurui kepada Ibu, sehingga dipilih dengan bumbu cerita yang memainkan emosi pada beberapa episode.

Animasi yang akan berdurasi dalam kisaran 4 menit setiap episodenya, disusun dalam 10 episode yang memiliki konsistensi pada seluruh episode yang menjadi ciri khas animasi ini. Konsistensi ini berupa penyajian resep-resep ikan berbeda oleh karakter utama. Selain akan membawakan beragam resep olahan ikan berbeda tiap episodenya, terdapat cerita sampingan yang menghubungkan kesepuluh episode menjadi satu kesatuan. Pada cerita sampingan inilah cerita dibuat dengan memainkan emosi untuk menarik perhatian Ibu untuk menonton. Permainan emosi dalam cerita diolah dengan mengenai *insight* target sasaran namun masih dalam cara yang ringan dan ramah untuk anak. Dalam animasi "mamamMeo!" masakan ikan diposisikan sebagai salah satu cara bagaimana menemukan solusi sebuah masalah, dengan membuat seluruh masakan ikan yang dalam animasi ini adalah menu ajaib dan membuatnya lebih menarik.

Judul animasi "mamamMeo!" merupakan perpaduan dua kata yaitu "mamam" dan "Meo". Kata "mamam" merupakan penyederhanaan penyebutan dari kata "makan" yang biasa diucapkan kepada anak kecil. "Meo" adalah nama tokoh utama kucing kecil pada animasi ini. Sehingga "mamamMeo!" menjadi satu kesatuan kalimat yang berarti mengajak Meo untuk makan. Kalimat "mamamMeo!" sendiri memanfaatkan persamaan penyebutan dengan kata "*Mammamia*" dalam bahasa Italia yang merupakan kalimat ekspresi akan keterkejutan atau ketakjuban. Penggunaan kata "*Mammamia*" ini juga identik dengan pengekspresian akan masakan Italia yang lezat, sehingga dalam menyebutkan "mamamMeo!" dapat menyerupai ekspresi akan lezatnya masakan.

Keputusan untuk menjadikan animasi ini disampaikan melalui kisah berseri didasarkan pada pertimbangan efektivitas komunikasi dan penyampaian pesan. Masyarakat terutama pada anak-anak, tak terkecuali orang dewasa, akan lebih cepat mengenal pada sebuah karakter yang secara berulang mereka lihat. Konsistensi penayangan dapat melahirkan kebiasaan, dan memanfaatkan pengulangan ini sebagai cara menanamkan ide penontonnya untuk mengikuti resep ikan yang dikenalkan karakter.

Animasi "mamamMeo!" menyampaikan pesan utama untuk para Ibu namun melalui selera visual tontonan anak-anaknya. Pendekatan kepada anak melalui visualnya dapat menarik para Ibu untuk ikut serta menonton selama menemani anaknya. Dengan strategi ini, para Ibu tidak akan merasa digurui mengenai konsumsi ikan, tapi lebih merasa bahwa animasi ini memang mengangkat tema mengenai masakan ikan. Secara tidak langsung dapat menginspirasi untuk masakan di rumah. Karena pada dasarnya berpesan untuk Ibu Rumah Tangga namun bervisual untuk anak inilah yang menjadi keunikan tersendiri dari animasi "mamamMeo!". Strategi mengincar pasar Ibu melalui selera anak adalah

hal yang baru, jarang tontonan animasi yang ditujukan untuk para Ibu, dapat mengangkat animasi ini selain sebagai favorit anak, juga favorit Ibu.

Ciri khas lain yang dimiliki oleh animasi "mamamMeo!" adalah pada sebagian besar episode terdapat cerita tambahan di akhir episode yang mengiringi *credits* animasi. Cerita tambahan ini beragam disesuaikan pada cerita inti dalam episode kali itu. Beberapa cerita tambahan dapat berisi mengenai trivia atau *fun facts* atau informasi tambahan tentang ikan, juga cara mengolah masakan ikan. Atau dapat pula berupa cerita lanjutan dari cerita inti yang menambah bumbu emosi pada animasi. Penambahan cerita-cerita singkat di akhir ini juga berfungsi sebagai pembantu konsistensi durasi antar episodennya. Porsi informasi mengenai ikan dan masakan ikan dibuat seimbang dengan cerita selingan agar tidak membuat animasi tampak terlalu bersifat animasi edukasi. Faktor ini jugalah yang menjadi pertimbangan mengapa tidak seluruh cerita pada *credits* berupa informasi atau *trivia*.

Visualisasi dalam animasi ini juga menyesuaikan dengan tontonan anak usia 3-6 tahun untuk menarik perhatiannya. Bentuk-bentuk dari objek yang terdapat pada animasi "mamamMeo!" dibuat sederhana dan tidak terlalu menampilkan banyak objek dalam setiap adegannya. Animasi "mamamMeo!" menggunakan teknik visual 2D yang dikerjakan seluruhnya secara digital. Gaya visual penggunaan bentuk-bentuk objek dibuat dengan bentuk dan warna yang sederhana serta umum ditemukan dalam kalangan masyarakat Indonesia. Menyesuaikan dengan gaya visual tontonan yang ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun. Khas Indonesia divisualisasikan selain dalam bentuk objek dan motif tertentu yang sering ditemukan dalam keseharian masyarakat, juga disesuaikan dengan warna-warna masyarakat Indonesia.

Pengambilan karakter kucing sebagai penyampai cerita didasari dengan kedekatan persepsi hewan kucing dengan konsumsi ikan. Umum dikenal bahwa kucing adalah hewan yang menyukai ikan, selain itu memetaforakan karakter akan menjauhkan kesan menggurui kepada para orang tua ketika menyampaikan pesan.

Cerita animasi "mamamMeo!" mengambil dimensi berada pada dunia kucing, dimana seluruh penghuninya dalam wujud kucing yang dimetaforakan bersikap dan bertingkah laku layaknya manusia. Untuk objek lain seperti bangunan, furnitur, dan lingkungan dibuat seperti dalam dunia manusia yang biasa ditemui sehari-hari. Beberapa objek diambil dari ciri khas objek yang sering ditemui di kalangan masyarakat Indonesia, terutama pada bumbu-bumbu masakannya. Pemilihan menu dalam animasi "mamamMeo!" dipilih dari masakan ikan-ikan yang memiliki sedikit duri dan mudah diolah serta dikonsumsi oleh anak. Bumbu-bumbu dan cara memasak juga merupakan yang biasa ditemui di dapur rumah tangga Indonesia. Seperti dalam episode 3 yang mengangkat menu tim ikan saus lemon dengan bahan dasar ikan tuna dan lemon, dengan bumbu dapur lainnya seperti jahe, bawang putih, merica dan sebagainya yang ada pada dapur rumah tangga masyarakat Indonesia.

Disetiap episode animasi "mamamMeo!" selain menyajikan menu berbeda, terdapat tokoh lain yang mewarnai cerita. Karakter-karakter lain ini memiliki watak yang berbeda serta masalah yang berbeda satu sama lain. Kesamaan dari karakter-karakter ini adalah setelah menyantap masakan olahan ikan Bibi Kucing, segala masalah yang sedang mereka hadapi langsung mendapatkan solusinya.

4. Penutup / Kesimpulan

Animasi "mamamMeo!" dirancang untuk menjawab rumusan masalah pada tema yang diangkat. Pada kasus ini, "mamamMeo!" menempatkan masakan ikan sebagai sebuah cara dalam menemukan solusi suatu masalah. Penempatan posisi masakan ikan dalam cerita, yang dikisahkan adalah menu-menu ajaib, bertujuan untuk menegaskan kepada target sasaran bahwa mengonsumsi ikan memiliki manfaat yang besar. Pesan dibuat menarik dan menjauhi kesan menggurui melalui bumbu fantasi pada kata "ajaib" tersebut. Diharapkan perumpamaan dan penempatan posisi masakan ikan tersebut dapat menjadikan ikan pilihan utama dalam kehidupan target sasaran.

Strategi penyampaian yang menggunakan pendekatan visual tontonan anak usai 3-6 tahun ini akan memberi kesan dalam pengolahan ikan yang mudah dan praktis. Sehingga mengurangi rasa malas para ibu yang menganggap mengolah masakan ikan itu sulit dan merepotkan. Pemilihan menu-menu ikan yang ditayangkan dipilih dengan menu yang menarik dan mudah pengolahannya untuk cepat disajikan.

Animasi "mamamMeo!" menerapkan konsep komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada sasaran tanpa sasaran tersebut merasa digurui. Cerita yang masih dapat dinikmati para ibu dan anaknya, dengan informasi mengenai ikan

ditujukan pada sang ibu. Media animasi dipilih juga bertujuan untuk menciptakan momen dimana orang tua menonton bersama anaknya.

Melalui pendekatan langsung kepada keluarga Indonesia, dan menyajikan langsung cara yang mudah dalam mengolah masakan ikan, penanaman pola pemikiran konsumsi ikan dalam masyarakat dapat diubah. Perubahan akan terjadi apabila usaha penyampaian media ini disampaikan secara berulang dan rutin serta menarik, menjadikan salah satu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D.



Gambar 2. *Story Board Opening "mamamMeo!"*



Gambar 3. *Story Board* Episode 3 "mamamMeo!"

Daftar Pustaka

- Dewi, Tiara Puspita. <http://tyarhashawol.blogspot.com/2012/12/pengaruh-film-animasi-terhadap-cara.html> (diakses pada tanggal 15 Januari 2014)
- Indonesia Maritime Institute. <http://indomaritimeinstitute.org/2011/09/indonesia-merdeka-belum-jaya-dan-berdaulat-di-laut/> (diakses pada tanggal 15 Januari 2014)
- Pitakasari, Ajeng Ritzki. <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/13/07/22/mqcjki-menteri-kelautan-mari-beralih-konsumsi-ikan> (diakses pada tanggal 15 Januari 2014)
- Sari, Primadiati Nickyta. 2010. *Hubungan Status Gizi dengan Tingkat Kecerdasan Intelektual (Intelligence Quotient – Iq) pada Anak Usia Sekolah Dasar Ditinjau dari Status Sosial-Ekonomi Orang Tua dan Tingkat Pendidikan Ibu*. Surakarta, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- WWF Indonesia. http://www.wwf.or.id/berita_fakta/berita_fakta/news_marine.cfm?1842 (diakses pada tanggal 15 Januari 2014)